

Knierim, Markus; Wilden, Eva; Finkbeiner, Claudia; Zentrum für Lehrerbildung <Kassel> [Hrsg.]

Hot Potatoes: Interaktive Übungen für den Fremdsprachenunterricht selbst erstellen

Gestalten - Entdecken. Lernumgebungen für selbstständiges und kooperatives Lernen. Workshop der Studienwerkstätten für Lehrerbildung an der Universität Kassel am 03. Juli 2003. Kassel : kassel university press 2004, S. 53-64. - (Reihe Studium und Forschung; 6)



Quellenangabe/ Reference:

Knierim, Markus; Wilden, Eva; Finkbeiner, Claudia; Zentrum für Lehrerbildung <Kassel> [Hrsg.]: Hot Potatoes: Interaktive Übungen für den Fremdsprachenunterricht selbst erstellen - In: Gestalten - Entdecken. Lernumgebungen für selbstständiges und kooperatives Lernen. Workshop der Studienwerkstätten für Lehrerbildung an der Universität Kassel am 03. Juli 2003. Kassel : kassel university press 2004, S. 53-64 - URN: urn:nbn:de:0111-opus-37188 - DOI: 10.25656/01:3718

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-opus-37188>

<https://doi.org/10.25656/01:3718>

in Kooperation mit / in cooperation with:



<http://kup.uni-kassel.de>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

Gestalten – Entdecken

Lernumgebungen für selbstständiges und
kooperatives Lernen

Workshop der Studienwerkstätten für
Lehrerbildung an der Universität Kassel
am 03. Juli 2003

Kassel 2004

Reihe Studium und Forschung, Heft 6
Zentrum für Lehrerbildung der Universität Kassel (Hrsg.)

Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.ddb.de> abrufbar

ISBN 3-89958-064-8

© 2004, kassel university press GmbH, Kassel
www.upress.uni-kassel.de

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsschutzgesetzes ist ohne Zustimmung der Autor/innen unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

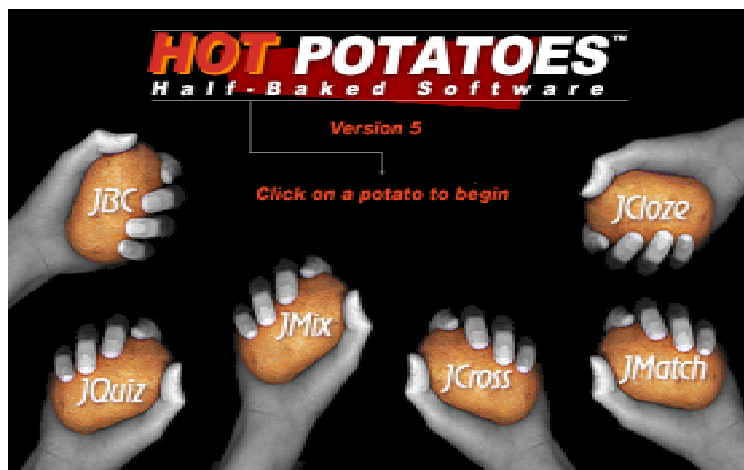
Druck und Verarbeitung: Unidruckerei der Universität Kassel
Printed in Germany

INHALTSÜBERSICHT

Vorwort	5
Martina Nieswandt Innovative und experimentelle Bilderbücher im Unterricht	7
Bernd Wollring Kooperative Aufgabenformate und Lernumgebungen im Mathematikunterricht der Grundschule	14
Monika Zolg, Rita Wodzinski Entdeckendes Lernen im physikalischen und technischen Unterricht	22
Dieter Schödel Softwaregestütztes Erstellen von Storyboards: Empathie erfahren und ausdrücken	33
Rolf Biehler, Klaus Kombrink, Harald Oehl Computereinsatz im Mathematikunterricht: Nutzung von interaktiver Werkzeugsoftware im Geometrie- und Stochastikunterricht	42
Markus Knierim, Eva Wilden, Claudia Finkbeiner Hot Potatoes: Interaktive Übungen für den Fremdsprachenunterricht selbst erstellen	53
Klaus-Dieter Lenzen, Susanne Rosenkranz, Frauke Stübig Nutzung des Internets im Unterricht – Chancen, Risiken und Problemlösungen am Beispiel Gentechnik	65
Gerhard Gerdsmeyer Konstruktion und Analyse fachlicher Aufgaben	77
Verzeichnis der Studienwerkstätten der Universität Kassel	87
Verzeichnis der Workshop-TeilnehmerInnen	88

Markus Knierim, Eva Wilden, Claudia Finkbeiner

Hot Potatoes: Interaktive Übungen für den Fremdsprachenunterricht selbst erstellen



Der Einsatz der sogenannten Neuen Technologien im Fremdsprachenunterricht kann auf vielfältige Weise geschehen, wie dies z.B. für die Nutzung des Internets in zahlreichen praxisorientierten Veröffentlichungen und Handreichungen dokumentiert ist (siehe z.B. Donath & Odenthal, 2003; Felix, 2002; Kallenbach & Ritter, 2000; Warschauer, Shetzer & Meloni, 2000). Dieser Beitrag beschäftigt sich mit der Software *Hot Potatoes* und knüpft an einen von Prof. Dr. Claudia Finkbeiner, Markus Knierim, M.A. (wiss. Mitarbeiter), Eva Wilden (wiss. Mitarbeiterin) und Verena Lawrenz (Tutorin, stud. Hilfskraft) durchgeführten Workshop an, der im Rahmen der Veranstaltung *Gestalten – Entdecken. Lernumgebungen für selbstständiges und kooperatives Lernen* des Zentrums für Lehrerbildung an der Universität Kassel durchgeführt wurde.

Im Zentrum des Workshops stand ein Aspekt computerunterstützten Fremdsprachenlernens, dem in Deutschland gegenwärtig nur wenig Beachtung geschenkt wird: der eigenen Erstellung einfacher interaktiver Übungen durch Lehrer(innen) und Schüler(innen). Dank einfach zu handhabender Software – wie der im Workshop eingesetzten und im Folgenden beschriebenen *Hot Potatoes*-Software – ist ein solches Vorhaben inzwischen mit Computergrundkenntnissen und überschaubarer Einarbeitungszeit zu realisieren, und auch die Anforderungen an die technische Ausstattung sind minimal. Dass die selbstständige Erstellung von Übungen mit Hilfe von *Hot Potatoes* zudem das Fremdsprachenlernen in kooperativen, auf forschend-entdeckendes Lernen ausgerichteten Lernszenarien fördern kann, soll in diesem Beitrag verdeutlicht werden (vgl. auch Finkbeiner, 2003). Zur Einführung und besseren Orientierung beginnen wir mit einem kurzen Überblick zu computerunterstütztem Fremdsprachenlernen, an den sich eine Beschreibung der *Hot Potatoes*-Software anschließt. Einsatzmöglichkeiten für den Fremdsprachenunterricht werden vorgestellt sowie Potenziale für den Fremdspracherwerb aus Sicht der Fremdsprachenlehr- und -lernforschung werden erörtert. Zum Abschluss soll auf einige weitere Ressourcen und Informationsquellen, die für den Einsatz von *Hot Potatoes* hilfreich sein können, verwiesen werden.

1. CALL & TELL – Ein Überblick

Die Akronyme CALL und TELL sind Abkürzungen für die Phrasen "Computer Assisted Language Learning" (Computer-gestütztes Sprachenlernen) bzw. "Technology Enhanced Language Learning" (durch Technologien angereichertes Sprachenlernen). Sie bezeichnen folglich alle Formen des Sprachenlernens, die in irgendeiner Art und Weise mit Hilfe von Computern bzw. Technologien stattfinden. Dazu zählen in erster Linie Computer im Allgemeinen, das Internet, Sprachlernsoftware oder Nachschlagewerke auf CD-ROMs etc. Bei einem weiter gefassten Verständnis von "Technologien", das nicht nur die Neuen Technologien meint, kann auch der Einsatz von traditionellen Medien wie Tageslicht-Projektoren oder auch Kassetten-Rekordern unter der Bezeichnung TELL gefasst werden. Im Allgemeinen werden CALL und TELL jedoch im Zusammenhang mit dem Einsatz von Computern und verwandter Technologien beim Sprachenlernen gebraucht (Davies, 2000).

Die Geschichte des Einsatzes von Computern beim Sprachenlernen lässt sich bis in die 1960er Jahre zurückverfolgen. Mit der Weiterentwicklung der Technologien haben sich im Laufe der Jahrzehnte ganz unterschiedliche Formen des Einsatzes von Computern beim Erlernen einer Fremdsprache herausgebildet, die sich grob unter den folgenden Stichworten zusammenfassen lassen: der Computer als Tutor, als Ressource und als Werkzeug (Rüschhoff & Wolff, 1999).

1.1 Der Computer als Tutor

Unter dieser Überschrift sind vor allem solche Anwendungen zu fassen, die in der Regel als "Sprachlernsoftware" bezeichnet werden. Bei einer solchen Software übernimmt der Computer tutorielle Funktionen, wie z.B. Aufgabenstellung, Lernhilfen, Lösungen, Rückmeldungen zu falschen oder richtigen Eingaben der Anwender etc. Dabei werden "praktisch alle Bestandteile eines Lehr/Lerndialogs in ein Computerprogramm" (Rüschhoff & Wolff, 1999, S. 79) übertragen und es wird eine Lehrer-Schüler-Interaktion imitiert. Bei dieser traditionellen Form des Computereinsatzes beim Spracherwerb arbeiten die Lernenden in der Regel individuell und ihr Vorgehen ist je nach Software mehr oder weniger vorstrukturiert.

Als ausgewählte Beispiele für diese Form der Software für den fremdsprachlichen Englischunterricht sind folgende zu nennen: (1) Der *English Coach* vom Cornelsen Verlag bzw. der *Vokabel- und Grammatiktrainer* vom Klett Verlag, die es in mehreren Varianten passend zu den Lehrwerken für alle Schulformen und -stufen der Sek. I gibt. (2) *Kooky's* vom Cornelsen Verlag bzw. *Playway* vom Klett Verlag oder *Bumblebee* vom Schroedel Verlag für die Grundschule. (3) *Tell Me More English* von Auralog bzw. die *Interaktive Sprachreise Englisch* von Digital Publishing, die als Selbstlernmaterialien für Erwachsene angeboten werden.

1.2 Der Computer als Ressource

Für Lehrer(innen) und Schüler(innen) gibt es vielfältige Möglichkeiten, Computer und verwandte Technologien als Ressource zu nutzen (Kallenbach & Ritter, 2000): Im Internet lassen sich auf den unzähligen Seiten authentische Information und Texte re-

cherchieren. Auf den Seiten des British Council (<http://www.britishcouncil.org>¹) lassen sich beispielsweise Informationen zu Museen in Großbritannien finden und bei der *Washington Post* (<http://www.washingtonpost.com>) findet man tagesaktuelle Zeitungsartikel in englischer Sprache. Darüber hinaus bieten Computertechnologien die Möglichkeit verschiedene Nachschlagewerke zu nutzen, wie on- und offline Wörterbücher (z.B. das *Oxford Student's Multimedia Dictionary* bzw. <http://dict.leo.org>) oder on- und offline Enzyklopädien (wie z.B. <http://www.britannica.com>).

Für Lehrer(innen) bestehen darüber hinaus Möglichkeiten, fertige Tests zu recherchieren, wie sie z.B. auf der CD-ROM *Vorschläge zur Leistungsmessung* vom Cornelsen Verlag angeboten werden. Auch im Internet finden sich zahlreiche Möglichkeiten, bereits vorbereitete Übungen und Unterrichtspläne herunterzuladen bzw. auszudrucken, wie z.B. auf den Seiten der *New York Times* (<http://www.nytimes.com/learning>).

1.3 Der Computer als Werkzeug

Es gibt unzählige Möglichkeiten, Computertechnologien als Werkzeug beim Sprachenlernen zu nutzen, daher seien an dieser Stelle lediglich einige beispielhaft genannt. Zum einen können Computer in Verbindung mit Projektoren als Präsentations- bzw. Demonstrationswerkzeug genutzt werden. In diesem Zusammenhang wird häufig der Begriff "elektronische Tafel" (Ritter, 1995; vgl. Multhaupt, 1998, S. 147) angewandt. Zum anderen können Anwendungen zur Textverarbeitung oder zur Erstellung von Webseiten als Werkzeuge beim Fremdsprachenlernen zum Einsatz kommen, etwa im Projektunterricht (z.B. <http://www.uni-essen.de/fub3/schoolprojects/movies/home.html>). Darüber hinaus bestehen zahlreiche Möglichkeiten Computertechnologien als Werkzeuge zur Kommunikation und Kooperation im fremdsprachlichen Unterricht einzusetzen, z.B. E-Mail-Projekte (Beispiele von Reinhard Donath: <http://www.englisch.schule.de/reinhard.htm>), sogenannte *Message Boards* oder auch *Textchats*.

Dies ist ein Auszug aus einem Textchat zwischen Studierenden an der University of California, Santa Barbara, und der Universität Kassel im Sommersemester 2003, die sich im Rahmen eines interkulturellen Online-Projekts (Finkbeiner & Knier im, erscheint) – in diesem Fall auf deutsch – über ihre Situation als Studierende sowie mit den damit verbundenen sozialen Normen in ihrem jeweiligen Land austauschen:

(...)

[Brian] Ist es wichtig rein zu passen in Deutschland?

[John] was denken sie über soziale normen

[Brian] Oder macht ihr so wie ihr wohl

[Steffi] natürlich gibt es dinge, an die man sich halten sollte. das ist doch in jeder gesellschaft so, oder?

[Karin] Hey Brian: ne, man muss schon ein bisschen in das System passen!

[Brian] Hier ist es irgendwie ein soziale norm Alkohol zu trinken

(...)

¹ Alle Links, die in diesem Artikel angegeben sind, wurden zuletzt am 16. Oktober 2003 besucht.

Schließlich soll an dieser Stelle als weitere Möglichkeit für Computertechnologien als Werkzeuge im fremdsprachlichen Unterricht noch die sogenannten Autorenprogramme genannt werden, wie z.B. die Software *Hot Potatoes*, auf die im Folgenden noch näher eingegangen wird. Autorenprogramme sind "halb fertige" Anwendungen, d.h. sie bieten den Anwendern ein Gerüst, z.B. für ein bestimmtes Aufgabenformat wie *multiple choice*, in das diese lediglich ihre Inhalte einfügen müssen, um eine Übung zu erstellen.

2. *Hot Potatoes* – ein Autorenprogramm

Wie bereits zuvor erwähnt wurde, handelt es sich bei der Software *Hot Potatoes* (Half Baked Software, 2003) um ein Autorenprogramm (oder auch Autorenwerkzeug). Während beispielsweise Textverarbeitungs- oder auch Tabellenkalkulationssoftware allgemein recht bekannt sind, ist dies bei Autorenprogrammen nicht der Fall. Wachman (1999) versteht unter *authoring* folgendes:

Authoring means using tools within the software to make it do what you, the author, want it to do. Far less demanding than programming, authoring allows flexibility and a degree of creativity within predefined (programmed) structures. (ebd., S. 406; Hervorhebung im Original)

Mit anderen Worten: Autorenprogramme dienen dazu, eigene Programme/Software zu erstellen, ohne dass man eine komplexe Programmiersprache erlernen muss. Zu unterscheiden ist hier zwischen zwei Arten von Autorenprogrammen, nämlich solchen, die speziell für das technisch einfache Kreieren von computergestützten Übungen (hier: zum Fremdsprachenlernen) produziert wurden, und anderen leistungsstärkeren, flexibleren, aber auch schwieriger zu handhabenden Autorenprogrammen (z.B. *Macromedia Authorware*), die sich zur Erstellung jeglicher Art von computerunterstützter Lernumgebung eignen. Der Kategorie der einfach zu handhabenden Autorenprogramme zuzuordnen ist auch die *Hot Potatoes*-Software, "die verschiedenste tutorielle Übungstypen quasi als Schablone anbiete[t], in die Lehrer und Lehrerinnen eigene Aufgaben, Lernhilfen, Rückmeldungen [...] eingeben können" (Rüschhoff & Wolff, 1999, S. 91). Hinausgehend über die Definition von Rüschhoff & Wolff sei jedoch darauf verwiesen, dass Autorenprogramme nicht nur für die Hand der Lehrerin oder des Lehrers geeignet sind, sondern auch gerade auch für Schülerinnen und Schüler: Wenn diese selbst zu "Autoren" ihrer Übungsmaterialien werden, können kognitiv und metakognitiv anspruchsvollere Lernprozesse initiiert werden als dies beim bloßen "Abarbeiten" bereits bestehender Übungen in der Regel der Fall ist.

2.1 *Hot Potatoes*: Ein kurzer Überblick

Die *Hot Potatoes*-Software wird seit 1997 von Martin Holmes und Stewart Arneil an der University of Victoria in Kanada entwickelt und kann für nicht-kommerzielle Zwecke kostenlos genutzt werden. (Einzige Bedingung: Die mit *Hot Potatoes* erstellten Übungen müssen für Dritte frei über das Internet zugänglich sein.) Das Programm steht auf der *Hot Potatoes*-Homepage (<http://web.uvic.ca/hrd/halfbaked>) zum Herunterladen zur

Verfügung; weiterhin findet man dort Einführungen und Tutorials zum Umgang mit der Software.

Die *Hot Potatoes*-Software besteht in der Version 5.5 (bei Erscheinen dieses Beitrags wird bereits eine erweiterte Version 6.0 verfügbar sein) aus sechs Modulen zur Erstellung der folgenden Aufgabentypen:

- *Multiple choice*
- Zuordnungen
- Schüttelsätze und –wörter (ähnlich wie "Hangman")
- Kurzantworten
- Lückentexte
- (automatisch generierte) Kreuzworträtsel.

Die Besonderheit von *Hot Potatoes* liegt darin, dass die Übungen als Webseiten gespeichert werden, die man auf der eigenen Homepage veröffentlichen kann. Auf diese Weise können die Schülerinnen und Schüler direkt auf die Übungen zugreifen, auch von zu Hause aus (einen Internetanschluss vorausgesetzt).

Wenn man als Lehrerin oder Lehrer zunächst keine eigene Homepage einrichten möchte oder kann, ist es auch möglich, die erstellten Übungen auf Diskette oder die Festplatte des Computers zu speichern; der Nachteil dieses Vorgehens ist natürlich, dass man z.B. für den Einsatz im Computerraum alle Übungen auf alle Rechner kopieren muss. (Hinweis: Gemäß der Lizenzbedingungen der Software müssen alle erstellten Übungen über das World Wide Web frei zugänglich gemacht werden.)

Ein Tipp zur Entlastung der Lehrkraft und stärkeren Einbeziehung der Schülerinnen und Schüler ist auch hier, die in der jeweiligen Klasse vorhandenen Potenziale – auch die nicht fachspezifischen! – zu nutzen: Oft finden sich einige Schülerinnen oder Schüler, die bereits mit der Erstellung von Homepages vertraut sind und diese Kompetenzen gerne in den Unterricht einbringen. Dies entspricht analog der Nutzung von Expertenwissen im *LMR-plus Model* von Finkbeiner (2001; siehe auch unten). Für einen "sanften" Einstieg in die Nutzung von *Hot Potatoes* würde es sich anbieten, in der Vorbereitung direkt mit einigen computer-kompetenten Schülerinnen und Schülern zusammenzuarbeiten: Diese könnten sich, bevor die Software mit der gesamten Klasse genutzt wird, zunächst mit *Hot Potatoes* vertraut machen und könnten dann bei technischen oder Bedienungsschwierigkeiten als *trouble shooter* die Lehrkraft unterstützen.

Ist der Einstieg erst einmal geschafft, zeigen sich recht schnell einige der Vorteile des Einsatzes von *Hot Potatoes*:

- Während Übungen im "traditionellen" Workbook im Prinzip nur einmal gemacht werden können, können die webbasierten *Hot Potatoes*-Übungen beliebig oft bearbeitet werden. Die zufallsgesteuerte Auswahl sowie Reihenfolge der Übungen sorgen weiterhin dafür, dass schnelle "Abnutzungserscheinungen" bei der wiederholten Nutzung der Übungen ausbleiben (eine genügend große Anzahl von Übungen vorausgesetzt). Somit eignen sich *Hot Potatoes*-Übungen auch sehr gut zur Wiederholung und zur Vorbereitung auf Klassenarbeiten.



Abb. 1: Zuordnungsaufgabe erstellt mit *Hot Potatoes* (aus: *Hot Potatoes*; Half-Baked Software, 2003)

- *Hot Potatoes*-Übungen sind nicht auf rein textbasierte Übungsformen beschränkt: So ist es z.B. möglich, Bilder und Grafiken zu integrieren (siehe Abb. 1). Für die Förderung des Hörverstehens ist die Möglichkeit interessant, auch Ton- und Video-clips in die verschiedenen Übungsformen einzubinden. Einige Beispiele hierfür werden weiter unten vorgestellt.
- *Hot Potatoes*-Übungen können flexibel für unterschiedliche Zwecke eingesetzt werden: Einfache Wortschatz- und Grammatikübungen sind ebenso möglich wie eher inhaltlich bezogene Aufgaben (z.B. zu einer im Unterricht bearbeiteten Lektüre). Insofern kann die *Hot Potatoes*-Software in allen Jahrgangsstufen ziel- und lerneradäquat verwendet werden – und nicht nur im Fremdsprachenunterricht!
- Im Idealfall entsteht im Laufe der Zeit ein umfangreicher Pool an Übungen, die von einer Vielzahl von Schülerinnen und Schülern genutzt werden können. Ein Vorteil ist hierbei auch, dass einmal erstellte Übungen nicht statisch sind: Sie können gemeinsam von Lehrerinnen und Lehrern, Schülerinnen und Schülern immer wieder verbessert, korrigiert, abgewandelt und ergänzt werden.

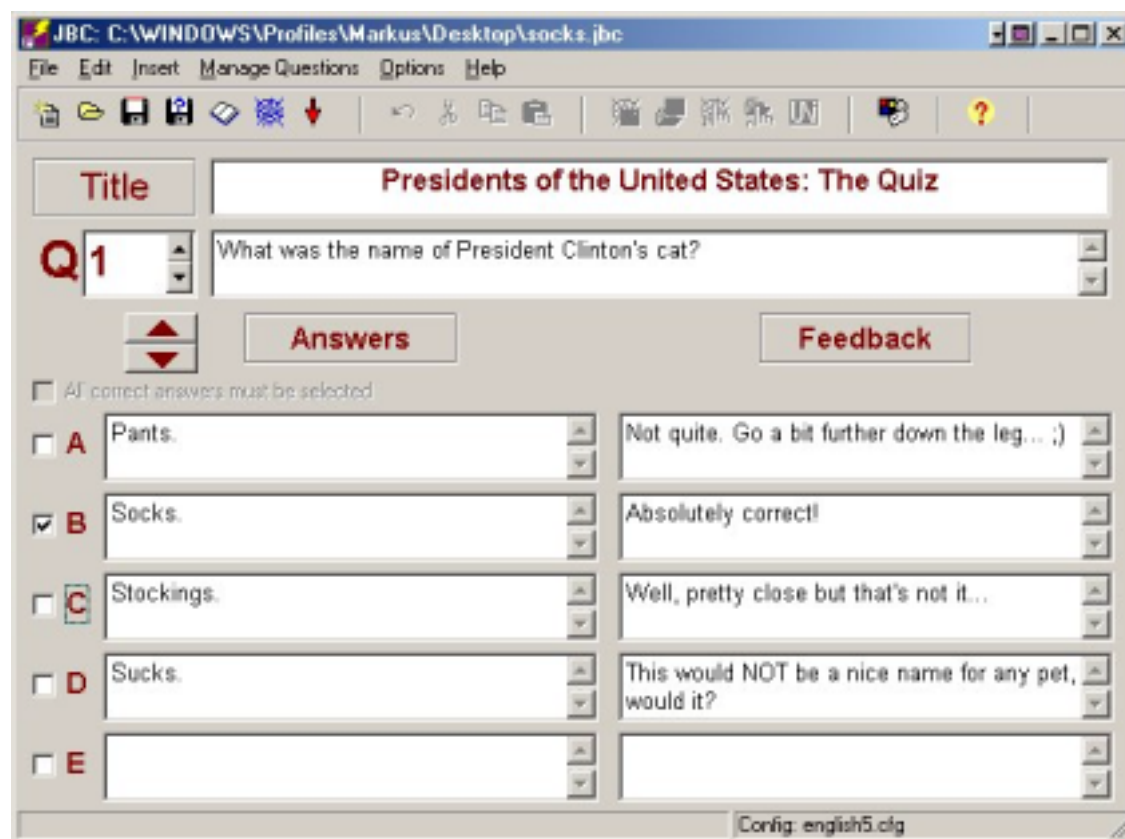


Abb. 2: Erstellen einer Multiple-Choice-Übung mit *Hot Potatoes* (aus: *Hot Potatoes*; Half-Baked Software, 2003)

2.2 Ein Beispiel: Die Erstellung einer Multiple-Choice-Aufgabe

Das Erstellen einer Übung erfolgt über eine relativ einfache Eingabemaske, wie sie Abb. 2 für das Zusammenstellen einer *Multiple-Choice*-Übung zeigt. Im oberen Bildschirmbereich sind der Titel der Übung sowie die Fragestellung einzugeben, in der linken Spalte darunter die Antwortmöglichkeiten und rechts davon die Rückmeldungen zu jeder Antwortmöglichkeit. Durch einen Haken links neben der Antwortmöglichkeit wird diese als die korrekte markiert. Mit den verschiedenen *Hot Potatoes*-Modulen können auf diese Weise sowohl inhaltlich orientierte Übungen (wie hier) oder auch solche, die bestimmte Aspekte der Zielsprache fokussieren (z.B. Wortschatz), erstellt werden.

2.3 *Hot Potatoes*: Potenziale für das Fremdsprachenlernen

Veröffentlichungen zum Einsatz von *Hot Potatoes* im Fremdsprachenunterricht liegen bisher noch nicht vor, und auch der Einsatz anderer Autorenprogramme ist bisher nur spärlich dokumentiert. Nikolova (2000) verweist jedoch auf eine Reihe von Studien, die sich mit der Nutzung von verschiedenen Autorenprogrammen in anderen Fächern (z.B. im naturwissenschaftlichen Unterricht) auseinander setzen, wobei hier im Besonderen auf die positiven Auswirkungen auf die Einstellungen der Schüler und ihre Motivation für das jeweilige Fach hingewiesen wird (ebd., S. 129).

In einer anderen Studie untersuchte Nikolova (2002) die Zusammenhänge zwischen dem Erstellen von multimedialen Textanmerkungen und dem Erwerb des in dem Text vorhandenen Wortschatzes. Hierzu wurde den SchülerInnen und Schülern ein Text vorgegeben, in dem einige als besonders schwierig markierte Wörter von ihnen mit Anmerkungen – in der Form von Bildern, Tönen und Definitionen – versehen werden sollten; als Hilfsmittel stand den Lernenden ein Wörterbuch zur Verfügung. Nikolova (2002) fand heraus, dass die Schülerinnen und Schüler, die die Anmerkungen selbst erstellten, eine bessere Behaltensleistung bezüglich des im Text markierten Wortschatzes erbrachten als eine Kontrollgruppe von Lernenden, die lediglich den bereits mit den Anmerkungen versehenen Text lasen (ebd., S. 112).

Dieses Ergebnis lässt sich aus lernpsychologischer Sicht mit der größeren Verarbeitungstiefe beim Erstellen der Anmerkungen erklären und liefert somit wohl eines der Hauptargumente für den Einsatz von Autorenprogrammen im Fremdsprachenunterricht: Durch das eigenständige Erstellen von sprachbezogenen Materialien (seien es multimediale Wortschatz-Anmerkungen wie hier oder auch Grammatikübungen, z.B. zur Unterscheidung von *Simple Past Tense* und *Present Perfect Tense*) werden die Schülerinnen und Schüler offenbar stärker zur Auseinandersetzung mit dem jeweiligen zielsprachlichen Material aufgefordert als dies beispielsweise beim bloßen Bearbeiten von Übungen im Arbeitsbuch der Fall ist, woraus sich eine bessere Lernleistung ergeben kann (Finkbeiner, 1995, 293f. und 389ff.; 1997). Vor diesem Hintergrund sowie unter Berücksichtigung des positiven Einflusses auf die Motivation der Schülerinnen und Schüler (siehe oben) erscheint auch der höhere Zeitaufwand (im Vergleich z.B. zur Arbeit mit einem Workbook) gerechtfertigt.

Zur Bewertung des Einsatzes von Autorenprogrammen im Fremdsprachenunterricht kann Folgendes festgehalten werden: Die Lernenden erstellen eigene inhalts- oder sprachbezogene Übungen (auch auf der Grundlage vorgegebenen zielsprachlichen Materials, z.B. eines Texts), was die aktive Auseinandersetzung mit der Zielsprache erforderlich macht und *focus on form* mit *focus on meaning* verbindet (Chapelle, 2001). Die Schülerinnen und Schüler arbeiten zudem problemorientiert, indem sie Problemstellungen für ihre Mitschülerinnen und Mitschüler erschaffen sollen; dies erfordert jedoch das vorherige eigene kognitive Durchdringen der jeweiligen Materie und kann so den Lernprozess fördern (Finkbeiner 1995, 1997).

Der Einsatz von Autorenprogrammen ist besonders in kooperativen Lernformen sinnvoll, wenn Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen gemeinsam Problemstellungen und Aufgaben entwickeln. Synergieeffekte sind hier im Besonderen bei der Kooperation stärkerer und schwächerer Schülerinnen und Schüler zu erwarten, da die Verbalisierung von Sachverhalten (seien sie auf die Zielsprache oder konkrete Inhalte bezogen) und der kommunikative Austausch hierüber eine entscheidende Rolle bei der Schaffung von Problemstellungen und den sich daraus ergebenden Übungen spielt.

Im Sinne des LMR-Modells (*Learner – Moderator – Researcher*) von Finkbeiner (2001) nehmen die Schülerinnen und Schüler bei der Arbeit mit Autorenprogrammen wie *Hot Potatoes* somit wechselnde Rollen ein:

- Sie sind Lernende, wenn sie sich zur Erstellung der Übungen mit dem entsprechenden "Lernstoff" auseinandersetzen; sie sind später wiederum Lernende, wenn sie Aufgaben bearbeiten, die von Mitschülerinnen und Mitschülern erstellt wurden.
- Sie sind Moderatoren, wenn sie in Kleingruppen die Erstellung der Übungen vorbereiten, diskutieren (in Bezug auf Sprache und Inhalt) und am Computer implementieren.
- Sie sind Forschende, wenn sie Problemstellungen inhaltlicher oder sprachlicher Art erkennen und/oder selbst konstruieren, da dies ein "Erforschen" und Durchdringen des jeweiligen Lerninhalts beinhaltet.

Kooperatives, selbstständiges Lernen und auch die Kreativität der Schülerinnen und Schüler stehen somit bei der Arbeit mit Autorenprogrammen wie *Hot Potatoes* sehr stark im Vordergrund.

2.4 Hot Potatoes-Übungen im WWW: Ein Sampler

Bevor man mit der Erstellung eigener *Hot Potatoes*-Übungen beginnt, lohnt sich unter Umständen eine Suche nach bereits bestehenden Übungen im World Wide Web, die man für eigene Zwecke nutzen kann. Hier sollen einige WWW-Seiten mit Übungen für Englischlernende exemplarisch vorgestellt werden:

- <http://a.w-z.webpark.pl>: Einfache Grammatik- und Wortschatzübungen (z.B. *Present Simple* vs. *Present Continuous*, *there* vs. *their* vs. *they're*).
- <http://www.kico4u.de>: Eine große Sammlung an Grammatik- und Wortschatzübungen, inkl. Erläuterungen (z.B. Grammatikregeln); Diktate, Hörtexte; auch thematisch gebundene Materialien und Übungen, z.B. zu *April Fool's Day*, *Robin Hood*, *Sports in Britain* etc.
- <http://www.univie.ac.at/Romanistik/Sprachwerkstatt/uebung/bfm/index.htm>: Basierend auf authentischen Features des Internet-Radiosenders BritFM finden sich zu jedem Hörtext das zugehörige Transkript sowie eine Vielzahl an Übungsformen: Diktate, Kreuzworträtsel, Fehler- und Lückentexte, Memory-Spiele usw.
- <http://cla.univ-fcomte.fr/english/dictations/realenglish/realindex.htm>: Diese Seite bietet eine Reihe von *video dictations*, die auch für Anfänger geeignet sind (z.B. zu Themen wie "What's the time, please?" oder "Asking for the way"); die Videoclips sind authentisch und wurden größtenteils mit Passanten in Fußgängerzonen gedreht; auch interessant zur Erarbeitung von *fillers*, *hesitation devices*, *colloquialisms*.

2.5 Weitere Ressourcen zur Arbeit mit Hot Potatoes

Im World Wide Web lassen sich inzwischen zahlreiche weitere Ressourcen finden, die bei der Erstellung von *Hot Potatoes*-Übungen hilfreich sein können. Auf einige soll an dieser Stelle kurz hingewiesen werden:

- Detaillierte Anleitungen und Tutorials zur Nutzung der einzelnen *Hot Potatoes*-Module finden sich z.B. unter:

- <http://www.lehrer-online.de/url/hot>
- <http://www.hotpotatoes.de/tutorial/index.htm>
- Zum Austausch mit anderen Lehrerinnen und Lehrern, die *Hot Potatoes* nutzen, wurde im "Lehrer Online Netzwerk" eine Diskussionsgruppe eingerichtet (<http://www.lo-net.de>; nach der kostenlosen Anmeldung auf "Gruppenübersicht" > "Neue Technologien" klicken).
- Fotos und Grafiken zur Einbindung in eigene Übungen kann man sehr einfach über die Bildersuche von *Google* (<http://images.google.com>) finden; hierbei sind aber auf jeden Fall urheberrechtliche Einschränkungen zu beachten (vgl. <http://remus.jura.uni-sb.de>). Andere gute Quellen sind:
 - die *University of Victoria Language Teaching Clipart Library* (<http://web.uvic.ca/hcmc/clipart>)
 - *ClassroomClipart* (<http://classroomclipart.com>)
 - *Pics4Learning* (<http://www.pics4learning.com>).
- Erweiterungen für *Hot Potatoes* findet man unter <http://www.teaching-tools.de.vu> (unter "Skripte"), z.B. zur Erstellung von Memory-Spielen oder auch ein Tool zum Hinzufügen von Anmerkungen, Vokabelhilfen etc. für Übungen, die auf Texten basieren.

2.6 Ausblick

Die *Hot Potatoes*-Software stellt aufgrund kurzer Einarbeitungszeiten und breitem Anwendungsspektrum (auch über den Fremdsprachenunterricht hinausgehend) ein flexibles Werkzeug für Lehrerinnen und Lehrer ebenso wie für Schülerinnen und Schüler dar, das sich sehr gut für kooperative, selbstständigkeitsorientierte Phasen des Unterrichts eignet. Seit der Durchführung des Workshops im Rahmen der Veranstaltung *Gestalten – Entdecken. Lernumgebungen für selbstständiges und kooperatives Lernen* im Juli 2003 haben an mehreren Schulen weitere Workshops stattgefunden. Darüber hinaus haben einige unserer Studierenden die *Hot Potatoes*-Software im Rahmen des Blockpraktikums bzw. der Schulpraktischen Studien mit Schülerinnen und Schülern im Englischunterricht einsetzen können – bisher immer mit großer Begeisterung und gutem Erfolg für alle Beteiligten!

Literatur

- Chapelle, C. A. (2001). Computer applications in second language acquisition. Foundations for teaching, testing and research. Cambridge: Cambridge University Press.
- Davies, G. (2000). CALL (Computer Assisted Language Learning). In M. Byram (Hrsg.), *Routledge encyclopedia of language teaching and learning* (S. 90-93). London: Routledge.
- Donath, R. & Odenthal, D. (Hrsg.). (2003). *Französisch & Internet: Methoden und praktische Beispiele aus dem Französischunterricht*. Stuttgart: Klett.

- Felix, U. (2002). Beyond Babel. Language learning online. Melbourne: Language Australia
- Finkbeiner, C. (1995a). Englischunterricht in europäischer Dimension: Zwischen Qualifikationserwartungen der Gesellschaft und Schüler Einstellungen und Schülerinteressen. Berichte und Kontexte zweier empirischer Untersuchungen. Bochum: Dr. Brockmeyer.
- Finkbeiner, C. (1997). Zum Einfluß von Interessen auf das Verarbeiten von Texten. Bericht von einer empirischen Studie. In: Bredella, L./Christ, H./Legutke, M. (Hrsg.). Thema Fremdverstehen. Giessener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik. Tübingen: Narr.
- Finkbeiner, C. (2001). One and all in CALL? Learner – moderator – researcher. Computer Assisted Language Learning, 14(3-4), 339-361.
- Finkbeiner, C. (2003). Cooperative Teaching and Learning in Germany. International Association For The Study of Cooperation in Education, Newsletter, Vol. 22, No.3, October 2003, 14-16.
- Finkbeiner, C. & Knierim, M. (erscheint). Getting ready for the ABC's: Report on an intercultural online project. In P. R. Schmidt & C. Finkbeiner (Hrsg.), The ABC's of cultural understanding and communication: National and international adaptations. Greenwich, CT: Information Age Publishing.
- Half-Baked Software. (2003). Hot Potatoes [Version 5.5; Software]. Victoria, B.C.: Half-Baked Software.
- Kallenbach, C. & Ritter, M. (2000). Computer-Ideen für den Englischunterricht. Berlin: Cornelsen.
- Multhaupt, U. (1998). Medium Computer. In J.-P. Timm (Hrsg.), Englisch lernen und lehren. Didaktik des Englischunterrichts (S. 146-157). Berlin: Cornelsen.
- Nikolova, O. R. (2000). Affective aspects of student authoring for foreign language learning. ReCALL, 12(2), 129-142.
- Nikolova, O. R. (2002). Effects of students' participation in authoring of multimedia materials on student acquisition of vocabulary. Language Learning & Technology, 6(1), 100-122. Online: <http://llt.msu.edu/vol6num1/nikolova> [18.10.2002]
- Ritter, M. (1995). Computer und handlungsorientierter Unterricht. Zur allgemeinen und fremdsprachendidaktischen Reichweite eines neuen Mediums. Donauwörth: Auer.
- Rüschhoff, B. & Wolff, D. (1999). Fremdsprachenlernen in der Wissensgesellschaft. Zum Einsatz der Neuen Technologien in Schule und Unterricht. Ismaning: Hueber.
- Wachman, R. (1999). Autonomy through authoring software. In J. Egbert & E Hanson-Smith (Hrsg.), CALL environments. Research, practice, and critical issues (S. 403-426). Alexandria, VA: TESOL.
- Warschauer, M., Shetzer, H. & Meloni, C. (2000). Internet for English teaching. Alexandria, VA: TESOL.

Kontaktinformationen

Universität Kassel, FB 08 Anglistik/Amerikanistik

Fremdsprachenlehr- und -lernforschung

Georg-Forster-Str. 3

34109 Kassel

Prof. Dr. Claudia Finkbeiner: cfink@uni-kassel.de, Tel. (0561) 804-3353

Markus Knierim, M.A.: mknierim@uni-kassel.de, Tel. (0561) 804-3029

Eva Wilden: eva.wilden@uni-kassel.de, Tel. (0561) 804-3860

Lernwerkstatt Englisch

Die Lernwerkstatt Englisch (Holländischer Platz, Georg-Forster-Str. 3, Raum 1250; Öffnungszeiten und weitere Informationen: <http://www.uni-kassel.de/~cfink/lws>) steht sowohl Studierenden des Lehr amtes Englisch als auch St udierenden der Magister- und Diplomstudiengänge aus der Anglistik/Amerikanistik zur Verfügung. Darüber hin- aus steht die Ler nwerkstatt für Englischlehrerinnen und -lehrer aller Schularten der Region offen.

Angebote für Studierende

Im Sinne eines angeleiteten Selbststudiums:

- Nutzung der Printmedien sowie technischen Medien für Referate, Haus-, Examens- arbeiten sowie Unterrichtsvorbereitungen im Rahmen der schulpraktischen Studien
- Kennenlernen der didaktischen Möglichkeiten technischer Medien, insbesondere der Neuen Technologien
- Arbeit an (empirischen) Projekten zu Sprachlehr- und -lernmedien

Angebote für Referendarinnen/Referendare sowie Lehrerinnen/Lehrer

Workshops und Werkstattseminare zu den Schwerpunkten

- selbstbestimmtes Fremdsprachenlernen
- bilinguale Bildungsgänge
- Vertiefung der Vorschläge, Anregungen, Themen aus den r egelmäßig stattfindenden Kasseler Englisch Colloquien (KEC; <http://www.uni-kassel.de/~cfink/kec/kec.htm>)
- Informationszentrum für Lehrende, die CALL (*Computer Assisted Language Lear- ning*) und TELL (*Technology Enhanced Language Learning*) kennenlernen möchten
- Beratung bei der Einrichtung adressatenspezifischer Lernumgebungen (z. B. Fach- räume, Fremdsprachenwerkstätten sowie Print-, Computer- und Selbstlernnischen an Schulen)